namcot®

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Jリーグサッカー

プライムゴール

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

J.LEAGUE ™



Jリーグサッカー
PRIME GOAL ™

スーパーファミコン®

SHVC-JE

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

Jリーグサッカー

PRIME GOAL™

プライムゴール

実際の試合のルールにできるだけ合わせてあります。

1 Jリーグの開幕だ！



★プロサッカーが始まるぞ！

1993年、ついにそのベールを脱いだJリーグ。サッカーファン待望のときがきたのです。そして、ここナムコットでも、熱い戦いのドラマが生まれようとしています。そう「Jリーグサッカー プライムゴール」の開幕です。

★実名チームや選手が大活躍！

参加するのは実際のJリーグ同様10チーム。もちろんチーム名や選手名はすべて実名で登場します。キミのお気に入りの選手たちがフィールド狭しと走り回り、熱い戦いを見せてくれることでしょう。





★ボールを思いのままに操ろう！

操作はいたって簡単です。✚ボタンで移動、Ⓐか Ⓑボタンでキックが基本。それでいて、選手の動きをつかんでいれば、多彩な技をスピーディーに展開できるのです。特に個人技の攻防は迫力あるアップ画面で再現します。

★プレイモードは３つあるよ

モードは３つあります。コンピュータと対戦する基本モードにプレイヤー同士の対戦モード、そして10チームが優勝めざしてしのぎを削るリーグ戦モード。どれをとっても白熱したゲームが繰り広げられます。



2 コントローラーの使い方

●操作は次のとおりです。なお試合中の操作については16〜25ページに詳しい説明があります。

✚ボタン	
フィールド画面	その他
選手の移動、パス・キックの方向。	コマンド等の選択、カーソル等の移動、アップ画面での動作の方向。



スタートボタン
ゲームのスタート、ポーズ。

Ⓨボタン
フィールド画面
強いシュート、クリア、ダイレクトプレイ、スライディング。キーパーのパンチング、スロー（マニュアル時）。

詳しい説明は16～25ページを見てね

Ⓧボタン

フィールド画面
敵陣内センタリング。キーパーへのカーソルチェンジ（マニュアル時）。

Ⓛ／Ⓡボタン

フィールド画面
●ボタンでキックするときの、ボールのコースの変化。Ⓛは左方向、Ⓡは右方向。

Ⓐボタン

フィールド画面	その他
ロングキック、シュート、ダイレクトプレイ、スライディング、キーパーのキック（マニュアル時）。	コマンド等の決定、画面の送り、リーグ戦でのナムコットスポーツのページ切り替え。

Ⓑボタン

フィールド画面	その他
サーチパス、トラップ、カーソルチェンジ。	リーグ戦でのナムコットスポーツのページ切り替え。

③ ゲームの始め方(1)

1 モードを選ぶ

タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面になります。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。



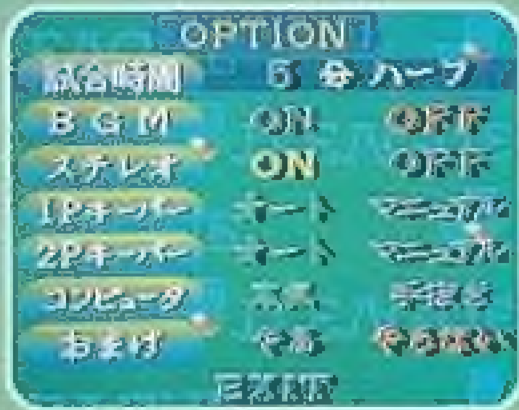


1PvsCOM コンピュータと対戦するモードで、1試合勝負です。

1Pvs2P プレイヤー同士で対戦するモードで、これも1試合勝負です。

リーグ戦 10チームによるリーグ戦のモード。総当たり戦を行い、勝ち数が最も多いチームが優勝です。パスワードを使って継続プレイもできます。

OPTION ゲームの設定。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で変更します。一度設定すると電源を切るまで有効です。



試合時間　ハーフの時間を1～5分に設定できます（ただしリーグ戦では5分のみ）。

B G M　ONにすると試合中に音楽が流れ、OFFでは声援など効果音になります。

ステレオ　ONにするとゲーム音がステレオに、OFFではモノラルになります。

1Pキーパー & 2Pキーパー　ゴールキーパーの操作をオート（コンピュータまかせ）かマニュアル（プレイヤーが操作）に設定します。

コンピュータ　コンピュータの強さ。「本気」は操作に慣れた人、「手抜き」は初心者向きです。

おまけ　リフティングゲームをします。「やる」に設定し、EXITを選んでⒶボタンでスタートします（9ページ参照）。

EXIT　Ⓐボタンでモード選択画面に戻ります。

※なおリーグ戦では、試合時間5分、コンピュータの強さは「本気」に設定され、変えることはできません。

ゲームの始め方(2)

２チームの選択



モード選択画面で１ＰvsＣＯＭ、１Ｐvs２Ｐの各モードを選ぶと、チームの選択画面になります。好きなチームを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

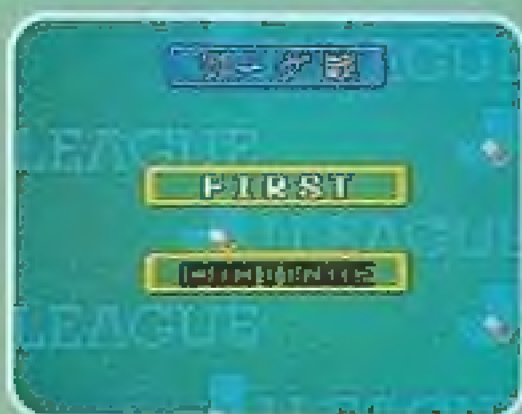
３選手の表示



チームの選手名とポジションが表示されます。Ⓐボタンで画面を送ると、いよいよ試合がスタートします。

■リーグ戦の始め方

①リーグ戦を選ぶと右の画面が出ます。リーグ戦を最初から遊ぶときは、ここでＦＩＲＳＴを選んでください。チーム選択画面になります。



②継続プレイをするときはＣＯＮＴＩＮＵＥを選びます。↗

リーグ戦はパスワードで継続もできるよ



パスワード入力画面が表示されたら、✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力してください。間違えたときは← か → で入力位置を移動し、もう一度入れ直してください。パスワードを入れ終わったらENDを選び、Ⓐボタンで決定です。

おまけ（リフティングゲーム）

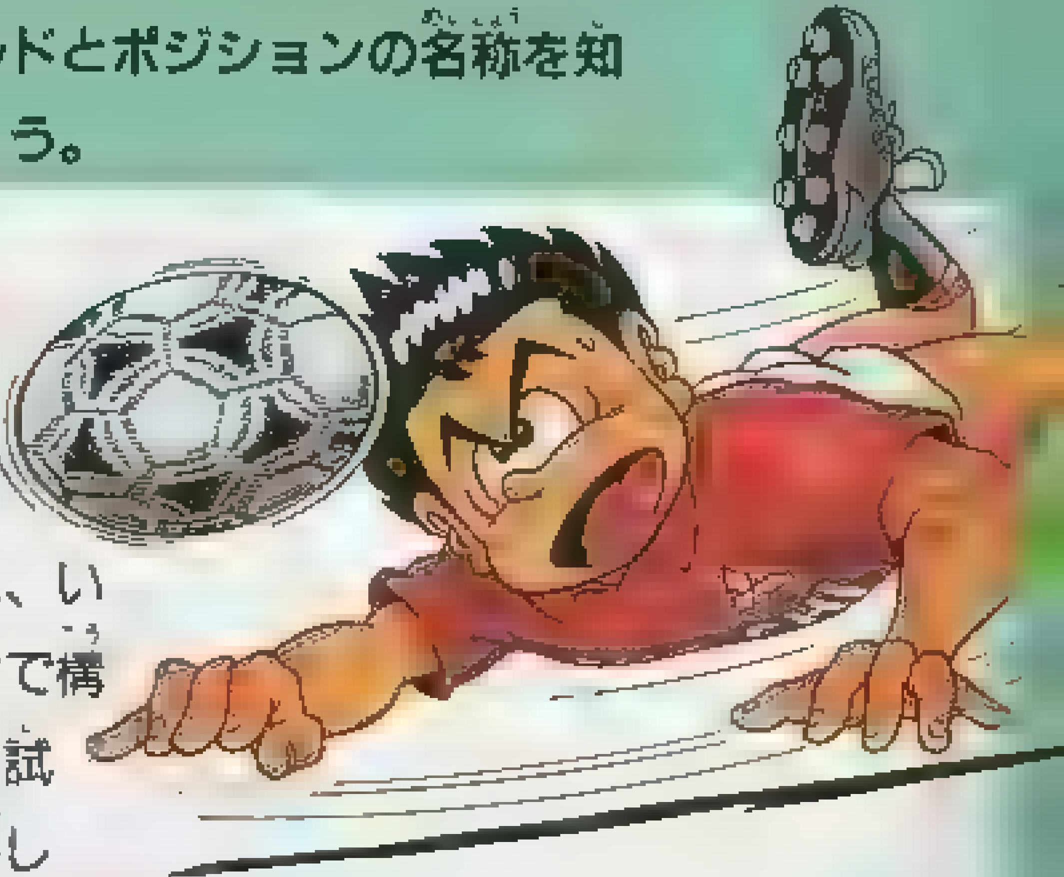


リフティングゲームではサッカーの練習に挑戦します。Ⓐボタンでスタートし、ボールを落とさないようキックなどでキープしてください。キープする回数が続くほど高得点になり、ジャンプや回転をまぜると、より高得点がもらえます。

アクションはⒶボタン（押すタイミングでキックやヘディングを使い分けます）、ジャンプはⒷボタン、回転するときは✚ボタンを下に入れてください。

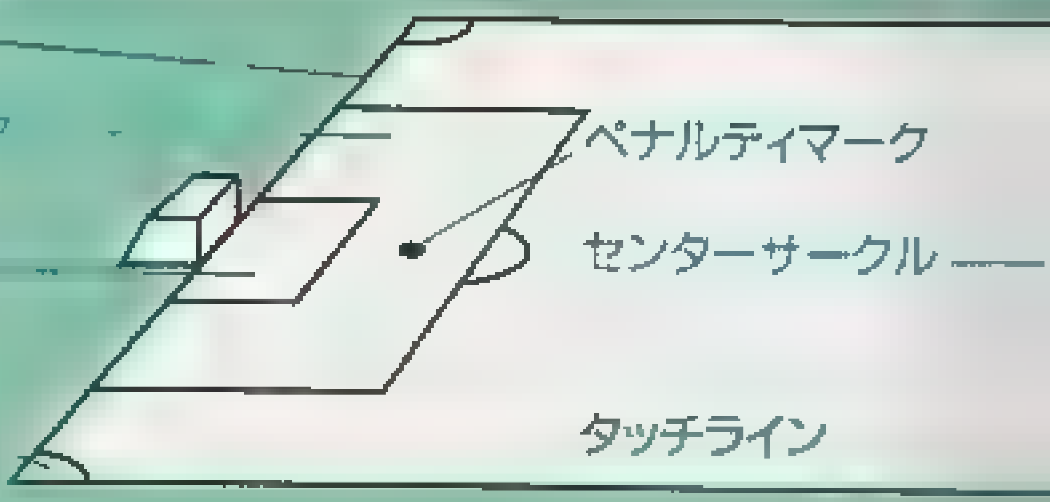
4 ゲーム・ルール(1)

●実際にプレイする前に、やはり最低限のルールや知識くらいは覚えておきたいもの。「プライムゴール」ではできるだけ実際のルールに合わせてありますから、これを読めばJリーグもいっそう楽しめることうけあいです。まずはフィールドとポジションの名称を知っておきましょう。



フィールド

サッカーのフィールドは下の図のように、いろいろなラインで構成されており、試合ルールに関係してきます。



ポジション

サッカーの1チームは11人。図には一般的なフォーメーション（ゴール側から4・3・3と並ぶ形）で並べてありますが、チームによっては4・4・2とか3・5・2などの形を取るときもあります。どちらにしても現代のサッカーでは、選手は状況に応じてオールラウンドにプレイしなくてはならないのです。

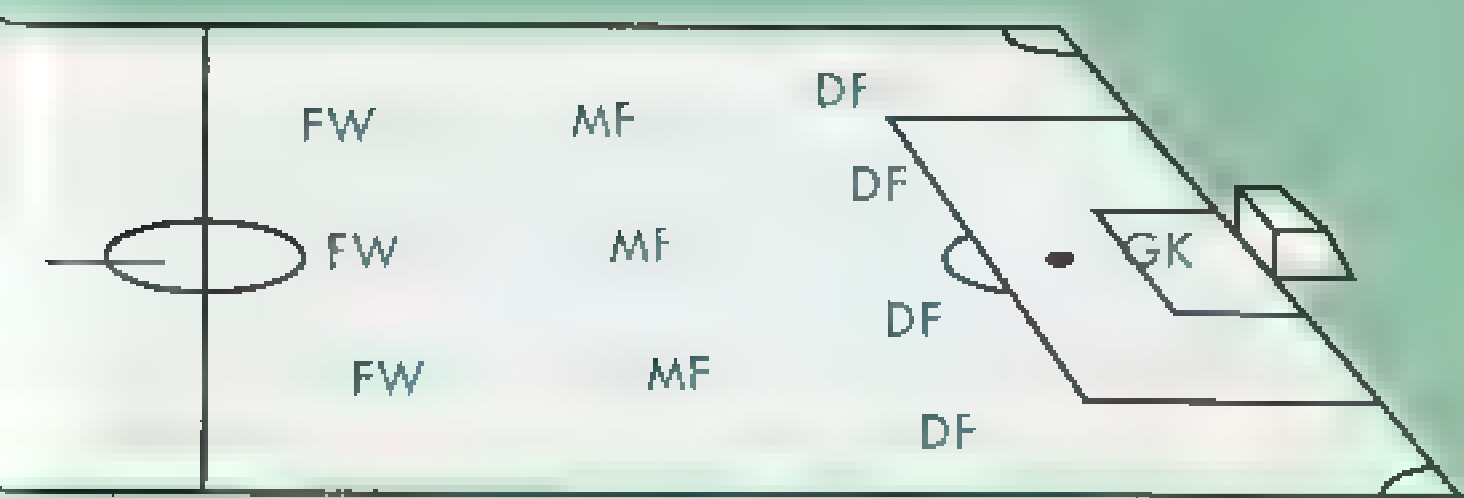


……相手陣地に攻め込み、ゴールを狙う役目です。

……中間で攻撃と守備のつなぎ役をします。

……敵からの攻撃を防ぎ、反撃の糸口を作ります。

……ゴールを守ります。唯一、手を使えるポジション。



ゲーム・ルール(2)

1 試合時間

ゲームは前半と後半に分けられ（それぞれをハーフと呼びます）、各5分ずつ行われます。これは初期設定で、オプションを使えば1～5分に変えることもできます。なおリーグ戦では5分に固定され、変更はできません。

2 陣地

前半は1P側が画面の左側、コンピュータ側（2P側）が右側を守り、ハーフごとに交代していきます。

3 試合開始

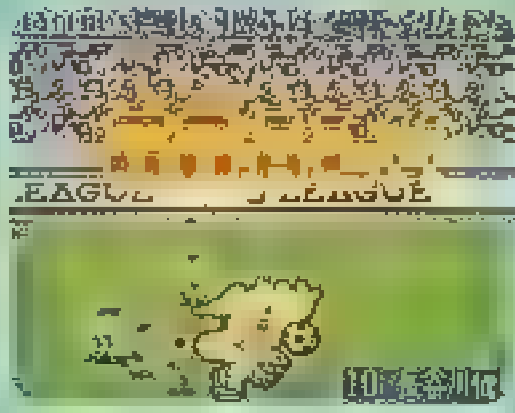


試合は1P側のKICK OFF（キックオフ）で始まります。操作の必要はなく、画面に表示された選手が、自動的にボールをキックしてスタートします。これもハーフごとに交代します。

ボールがラインから出たときや反則があったときなどは、アウトオブプレイとなり、所定のルールでゲームを再開します。詳しくは14～15ページを読んでください。

4 得点

ボールが相手側ゴールに入ると1点です。



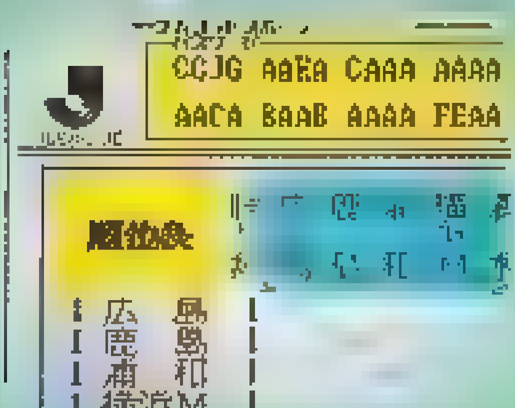
5 試合終了

前半・後半が終わって得点の多い方が勝ちです。同点の時はサドンデス延長戦となり、先に1点入れた方が勝ちです。

試合が終わるとナムコットスポーツ画面になります。リーグ戦ではページを切り替えて順位表とパスワードを見てください。ページの切り替えはⒶボタンで（Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンでも可）行い、次の試合を始めるときはスタートボタンを押してください。



Ⓐボタン



◀リーグ戦ではⒶボタンを使ってページを切り替えます。

ゲーム・ルール(3)

●試合が中断されることをアウトオブプレイといい、次のような方法で再開されます。

●THROW IN（スローイン）

ボールがタッチラインから出るとスローインになります。出したチームの相手側がボールを投げて再開します。

●GOAL KICK（ゴールキック）

ボールがゴールラインから出たとき、出したチームが攻撃側だった場合はゴールキック。キーパーがゴールエリアからキックして再開します。



●CORNER KICK（コーナーキック）

守備側がゴールラインから出したときはコーナーキックです。コーナーエリアからキックして再開します。

■FREE KICK（フリーキック）

ファウルやオフサイドをするとフリーキック。反則した場所から、反則されたチームがキックできます。

■P.K.（ペナルティキック）

ペナルティエリア内で守備側がファウルしたときは、ペナルティキックとなり、直接ゴールを狙ってキックできます。

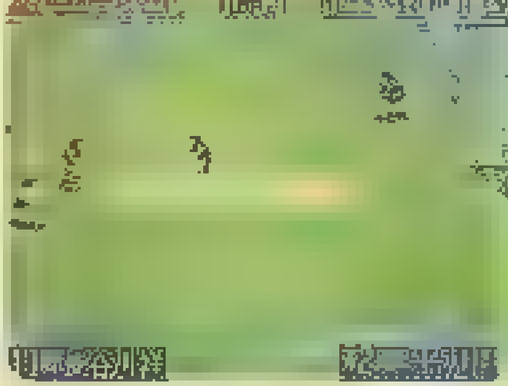


■FOUL（ファウル）

後ろからスライディングをかけるなど、危険な行為はファウルとなります。

■OFF SIDE（オフサイド）

相手の陣地内で攻撃するとき、自分より前に相手選手が１人しかいないような場所の選手にパスしようとするとオフサイドです。



5 フィールド画面での操作(1)

1 プレイヤーが操作できるのは、カーソルがついている選手です。ついていない選手は自動的に動きます。

2 カーソルの移動

[illegible] パスを出すと、ボールに一番近い選手へ自動的に移ります。

[illegible] Bボタンでボールに一番近い選手へ移ります。ただしカーソルのついた選手が画面外に出ると、ボールに一番近い選手へ移ります。

	Aボタン	Bボタン	Xボタン
ボールを持っているとき	ロングキック シュート（敵陣ゴールエリア内）	サーチパス トラップ（ボールを受けるとき）	センタリング（敵陣内）
ボールを持っていないとき	ダイレクトプレイ スライディング	カーソルチェンジ	キーパーへのカーソルチェンジ、もう一度押すとボールに最も近い選手へ（マニュアル時）
ゴールキーパー	キック（マニュアル時）		



Y ボタン	✚ボタン
強いシュート クリア（自陣ゴール前）	
ダイレクトプレイ スライディング	選手の移動 センタリング・シュート時の方向指定
パンチング、スロー（マニュアル時）	

※ボールのコース
Ⓐボタンを使ったキックでは、キックするときにⓁ／Ⓡボタンでボールを曲げることができます。Lボタンは左方向、Rボタンは右方向です。

※なおアウトオブプレイについては24ページを読んでください。



[illegible]　✚ボタン

選手の移動は✚ボタンで行います。ボールに触れると自動的にキープし、そのままドリブルになります。

なお、ドリブル中に相手選手がボールを奪いにきたときは、選手の能力やタイミングなどによって、フェイントでかわしたり、ボールを奪われたりします。また、正面で向かい合おうとするとアップ画面になります（25P参照）。

[illegible]　✚＋Ⓑボタン

パスしたい選手の方向へ✚ボタンを入れながらⒷボタンを押すと、サーチパスをします。✚ボタンを入れないときは、選手が向いている方向へ軽くけり上げます。

なお、✚ボタンを入れた方向に選手がいないときは、パスしないので注意してください。

[illegible]　✚＋Ａボタン

方向を✚ボタンで決め、Ⓐボタンでロングキックします。キックするときにＬ／Ｒボタンを押すと、Ｌボタンは左、Ｒボタンは右にボールを曲げることもできます。

なお、敵陣内のゴール付近ではシュートになり、方向などの操作が違ってくるので注意してください（21ページ「シュート」を参照）。

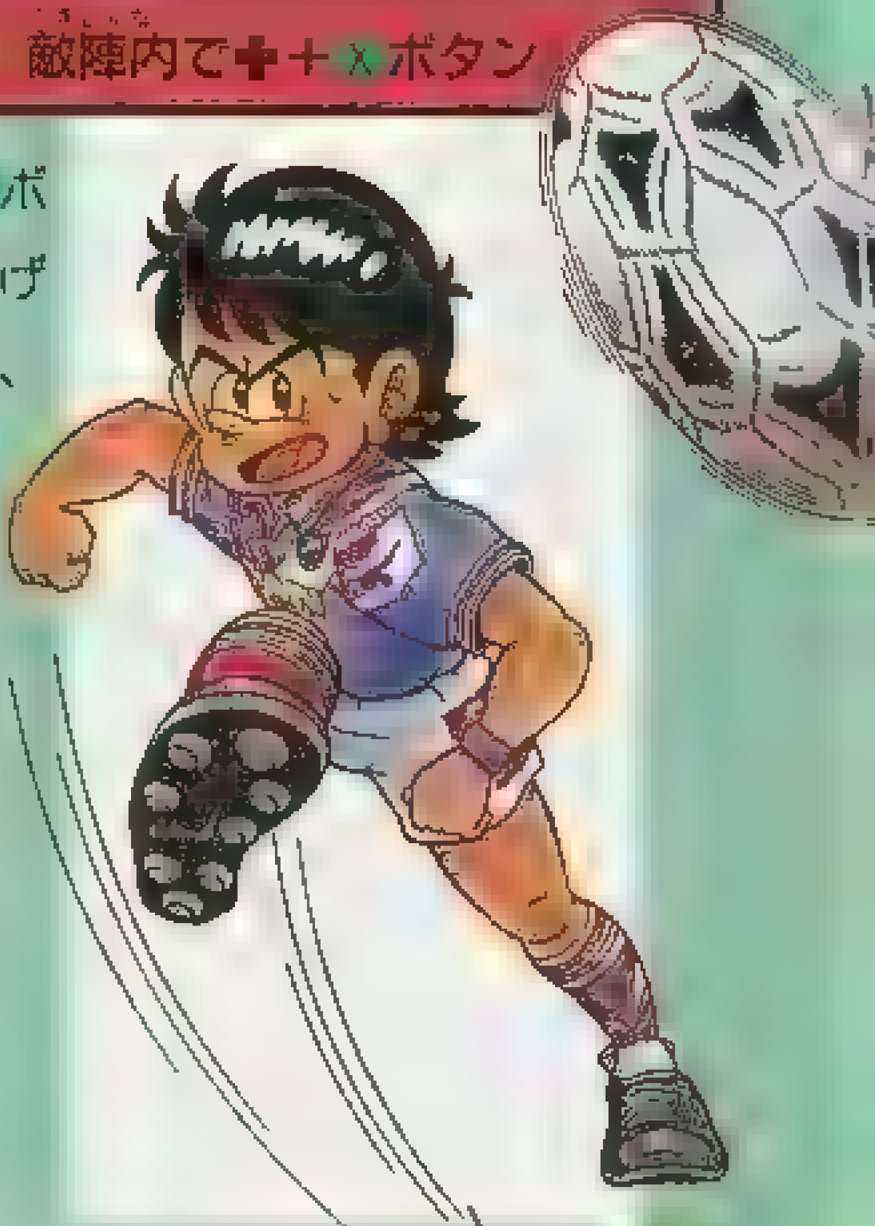


[illegible]　ボールを受ける瞬間✚＋Ｂボタン

ダイレクトでボールを受けると、ボールをいったん止める動作があるため、相手選手にボールを奪われやすくなります。しかし、ボールを受ける瞬間に✚ボタンを入れながらＢボタンを押すと、✚ボタンの方向に軽く弾くことができ、すぐに次の動作に移れます。

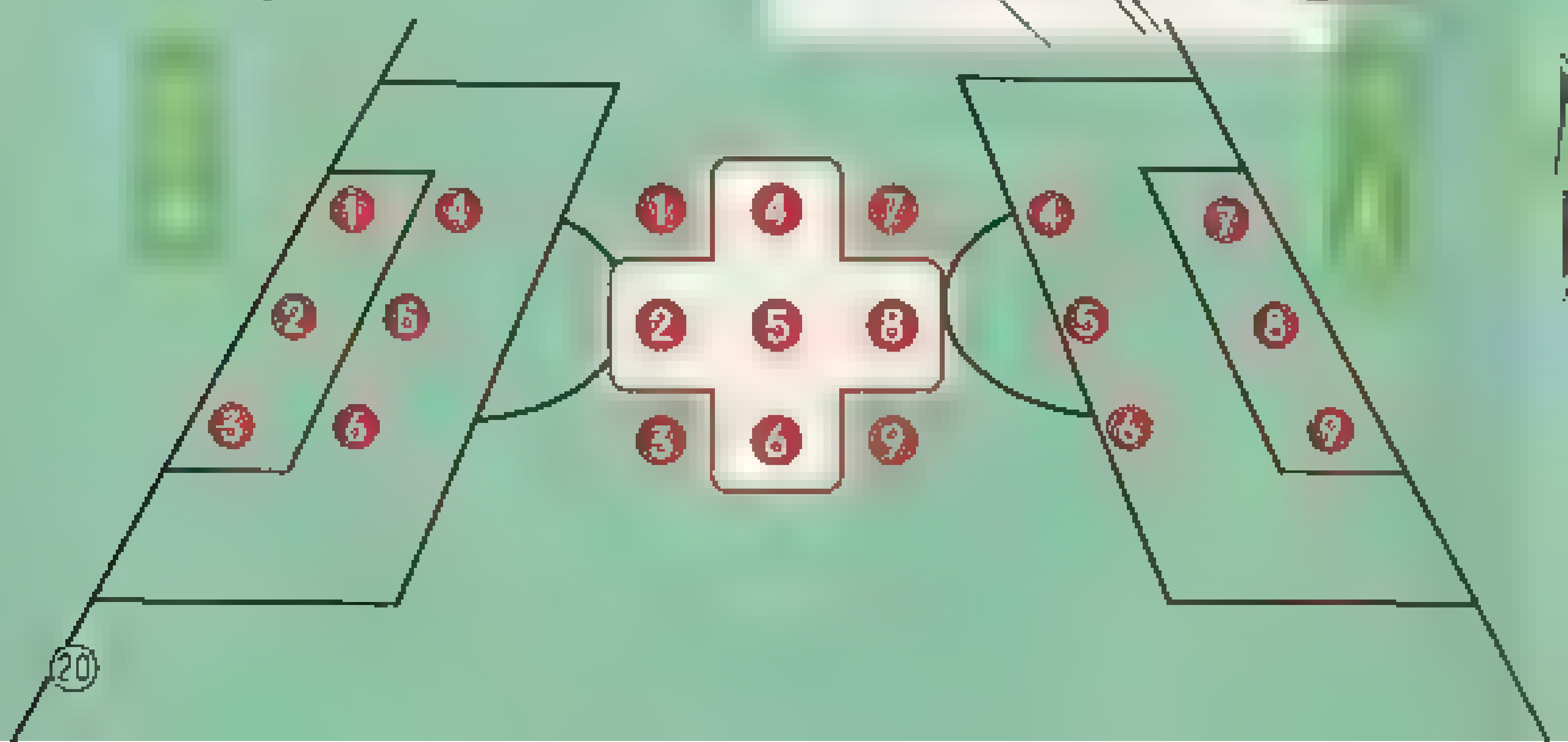
フィールド画面での操作(3)

センタリング　　敵陣内で✚＋Ⓧボタン



敵陣内にいるときにⓍボタンでセンタリングを上げます。センタリングとは、シュートしようとするゴール前の味方選手にボールを送ることです。

なお、センタリングを上げるポイントは、図のようにペナルティエリア内に限られ、それぞれ✚ボタンの方向と対応しています。



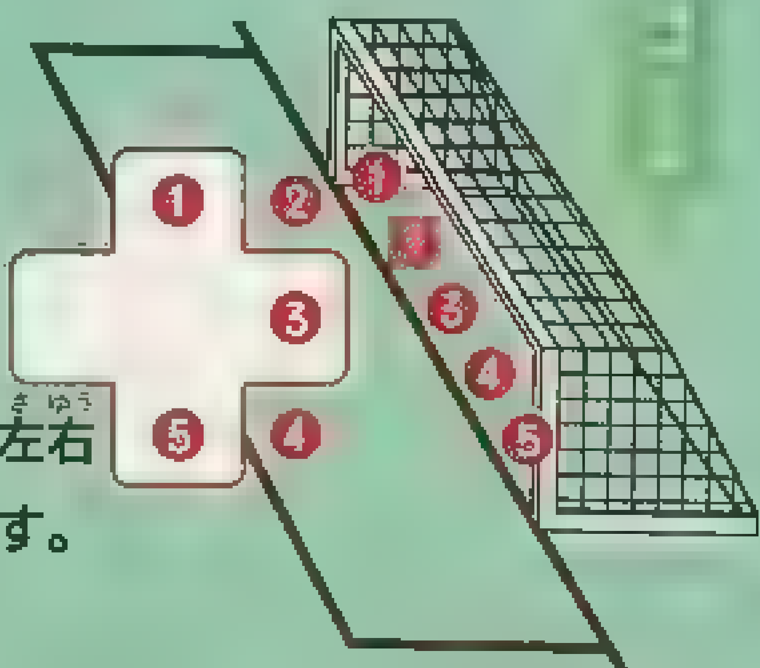
■シュート　　敵陣ゴールエリア内で✚＋Ⓐボタン

敵陣ゴールエリア内でⒶボタンを押すとシュートです。シュートの方向はパスなどと違い、図のようにゴールに対応する方向へ✚ボタンを押すというシステムとなっています。なお、キックするときⓁ／Ⓡボタンで、ボールのコースを変えることもできます。Ⓛは左、Ⓡは右です。

■[illegible]　　✚＋Ⓨボタン

Ⓨボタンで強いシュートを打てます。Ⓐボタンのシュートと同じように、方向は✚ボタンに対応しています。ただし、ボールのコースを変えることはできません。

なお、Ⓨボタンのシュートは、敵陣のゴールエリア内でなくても打つことができますが、自陣内で打ったときは、クリアになります。



※反対側ゴールでは、左右の操作が逆になります。

フィールド画面での操作(4)

[illegible]

飛んできたボールに合わせⒶまたはⓎボタン



飛んできたボールに合わせ、タイミングよくⒶボタンかⓎボタンを押すと、ダイレクトプレイをすることができます。ダイレクトプレイにはヘディング、オーバーヘッドキックなどがあり、ボールの高さとキックのタイミングで決まります。センタリングからのダイレクトプレイが得点の最大のチャンスですので、ぜひマスターしておきましょう。

[illegible]

ボールを持っていないときＡまたはＹボタン

ボールを持っていないときにⒶボタンかⓎボタンを押すと、相手選手に向けてスライディングし、ボールを奪うことができます。ただし、後ろからスライディングするとファウルを取られるので注意してください。

[illegible]



キーパーは✚ボタンで移動させてボールを取ってください。Ⓨボタンを押しながら取ると、パンチングで返すこともできます。ボールをキャッチしたあとは、Ⓨボタンでスロー、Ⓐボタンでキックすることができます。なお、初期設定ではキーパーはコンピュータのオート操作になっています。

フィールド画面での操作(5)

アウトオブプレイ

[illegible]

✚ボタンで受ける選手を選び、Ⓐ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンのいずれかで投げます。



[illegible]

✚ボタンで方向を決め、Ⓐ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンのいずれかでキックします。



[illegible]

✚ボタンで方向を決め、Ⓐ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンのいずれかでキックします。



[illegible]

センタリングと同様にして方向を決め、Ⓐ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンのいずれかでキックします。



※フリーキックとコーナーキックでⒶボタンを使った場合、キックするときにⓁ／Ⓡボタンを押すと、ボールを曲げることができます。Ⓛは左、Ⓡは右方向です。

⑥ アップ画面での操作

●相手選手からボールを奪おうとマンツーマンの攻防になったとき、選手が正面から向かい合おうとするとアップ画面に切り替わります。アップ画面での操作は次のとおりです。



決定するとラインが赤く表示されます。

操作法

①ボールを持っている選手（攻撃側）はかわす方向に、阻止する選手（守備側）はその方向を予測して✚ボタンを押し、Ⓐ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンのいずれかで決定。

②攻撃側と守備側の方向が同じときは守備側が勝ち、ボールを奪えますが、異なるときはほとんど奪えません。

③一定時間内にⒶ・Ⓑ・Ⓧ・Ⓨボタンで決定しないと、アクションに入らず、負けてしまいます。また、方向を決めずに決定したときは、✚ボタンを下に入れたときと同じになります。

7 ワンポイント・アドバイス(1)



このゲームでは、各チーム11人ずつの選手が登場しますが、実はすべての選手に走力やキック力など細かくデータが設定されているのです。

ですから試合を重ね、キックの強い選手や走るのが速い選手などを知っておくことが大切です。能力がわかれば、それに応じた役割をあててプレイできるからです。

最初はコンピュータの強さを「手抜き」に設定し、基本プレイにしぼって操作してみてください。✚ボタンで移動、Ⓑボタンでパス、Ⓐボタンでシュートという具合です。これを覚えてから他の操作も試していきましょう。

敵陣内へ攻め込む場合、最も有効な手段になるのが↗

ボールをうまくつなげることがゴールへの近道



サーチパスをつなぐことです。ロングキックと違って、ボールを正確に送れますし、低く飛んでくるためボールを受けるときのタイムラグもありません。

ロングキックなどで高く飛んできたボールを受けるときは、いったん胸で止めるため、敵にボールを奪われやすくなります。これはトラップ操作で防ぎましょう。ボールを弱く弾くので、すぐに次の行動に移れます。

まわりを敵に囲まれてサーチパスすら出せないときは、ロングキックを試しましょう。ボールを素早くフォローする必要はありますが、球すじが高いので、サーチパスのようにカットされる危険は少なくなります。



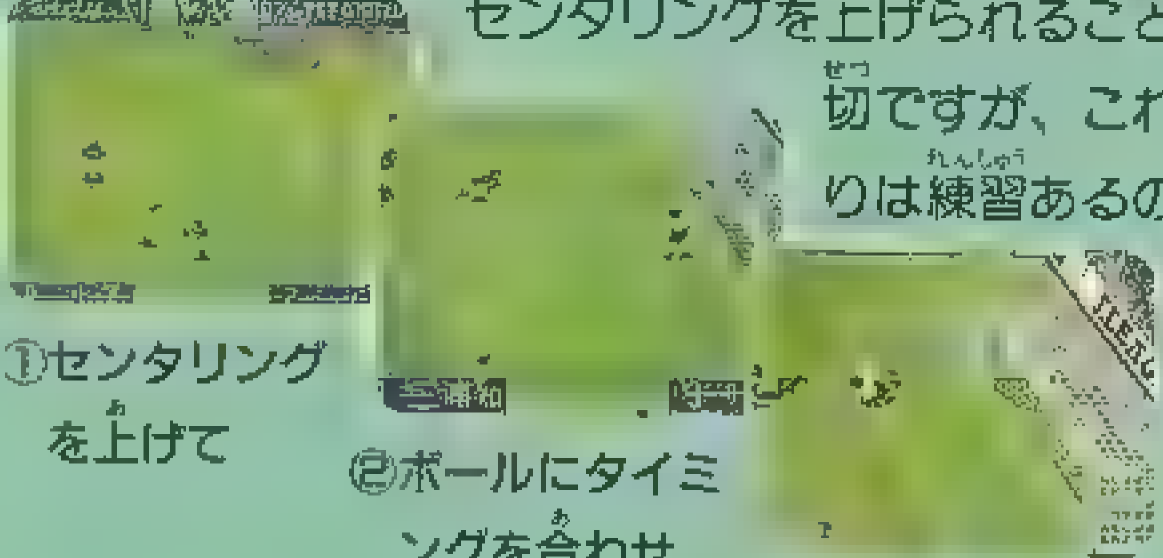
ワンポイント・アドバイス(2)



まともにゴールを狙っても、そう簡単には得点できません。基本的にはキーパーの逆をつくシュート。それもタテ方向ではなく、ヨコからのパスをつないだ方が、相手もボールの予想をつけにくくなります。



上で説明したヨコからのパス、この最も効果的な形がタッチライン際からセンタリングを上げ、ダイレクトプレイで決める戦法です。狙った位置へセンタリングを上げられることが大切ですが、これぱかりは練習あるのみ。



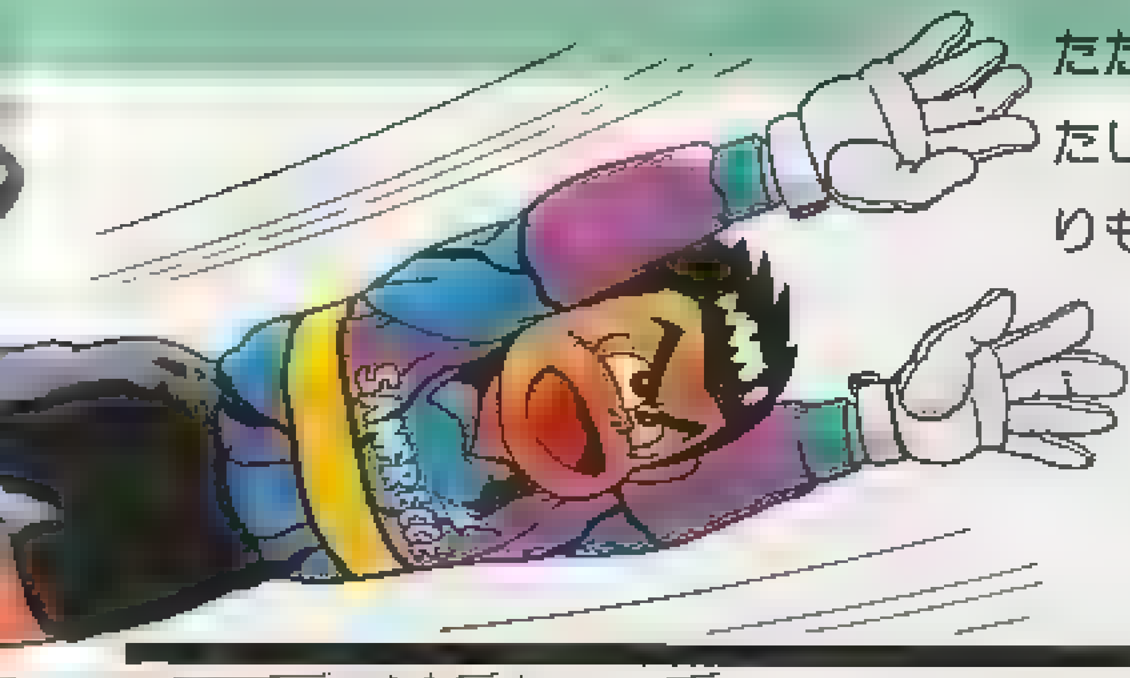
①センタリングを上げて

②ボールにタイミングを合わせ

③ゴール!

センタリングはぜひともマスターしよう

一気に敵陣深くへ攻め込むと、他の選手がついてこれず、せっかくセンタリングを上げてもシュートする選手がいないことがあります。センタリングの際、ほんの少しだけ間をおいてキックすれば、こんな心配もご無用。ただし、もたもたしていると守りも固められてしまうので、何事もほどほどに。



シュートを打ったあとも安心してはいけません。キーパーのパンチングでこぼれ球が返ってくることもあるのです。それをすかさずシュートできるよう、気を抜いてはいけません。



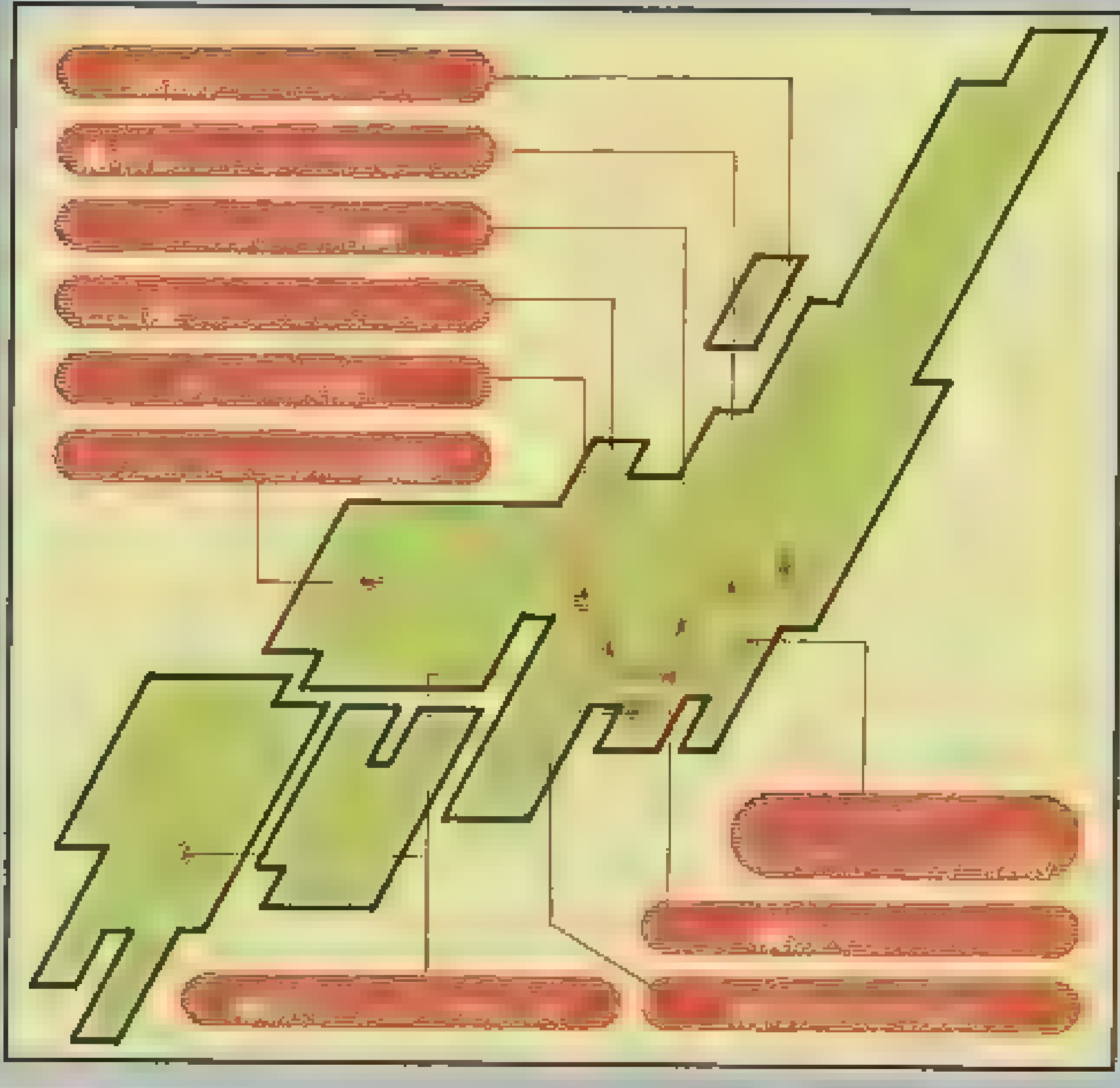
8 これがJリーグだ！

●まだ開幕したばかりのJリーグ。キミたちもまだまだ知らないことが多いはず。いったいどんなものなのか、ここで紹介しましょう。

○正式名称：日本プロサッカーリーグ

○設立目的：世界に広く親しまれているサッカーを、日本でもより広く、より深く根づかせること。

○所属チーム



○試合形式：前後半45分の計90分を戦います。同点のときは前後半15分ずつの延長戦を行い、どちらかが先に得点をあげると終了するサドンデス方式をとります。それでも決着がつかないときは、各チーム５人ずつのＰＫ戦を行い、同点のときは６人目からサドンデスとなり、一方が入れて、一方が外した時点で終了します。

○リーグ戦形式：第一と第二の２ステージ制。各ステージとも各チームがそれぞれホーム（本拠地）とアウェイ（敵地）で１試合ずつ、計18試合を行い、勝ち数の多いチームが優勝です。

○総合チャンピオン：各ステージの優勝チームが総合チャンピオンをかけて戦います。優勝チームが同じときは、各ステージの２位同士が戦い、勝ったチームが優勝チームと戦います。

○順位の決定：勝ち数が同じときは全試合の得失点差の大きいチームが上位になります（ただし延長戦は対象外）。それも同じときは総得点の多いチーム。それも同じときは、同点チーム間の勝利数、得失点差、総得点の順で決めます。それでも決まらないときは90分間中に勝利を決めた数。そして最後は順位決定戦です。

9 チーム紹介(1)



鹿島アントラーズ

FW 黒崎　FW 長谷川(祥)

MF ジーコ

MF サントス　MF 本田　MF アルシンド

DF 大野

DF 大場　DF 賀谷

DF 杉山

GK 古川

Jリーグ初制覇に向け、大幅に戦力をパワーアップさせるとともに、スタイルもラテン系の色を強めてきたのがアントラーズです。

強力なフォワード陣とミッドフィルダー陣を備え、攻撃性・シャープ性・力強さを重視しているチームにふさわしい陣容となっています。地上戦はもちろん、空中戦でもひときわ光るプレイを見せてくれることでしょう。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

JEF UNITED



ジェフユナイテッド市原



世界をフィールドに、フェアネス・独創性・スピードを尊重するジェフユナイテッド。

今までの課題だったディフェンスのパワーアップも選手の補強で一挙に解決。もともと中盤から前線への速い球出しでシュートチャンスをつくるのがうまいチームなので、攻守のバランスがたいへんよくなりました。スピードあるゲーム展開が期待できます。

チーム紹介(2)



© M. L. FC

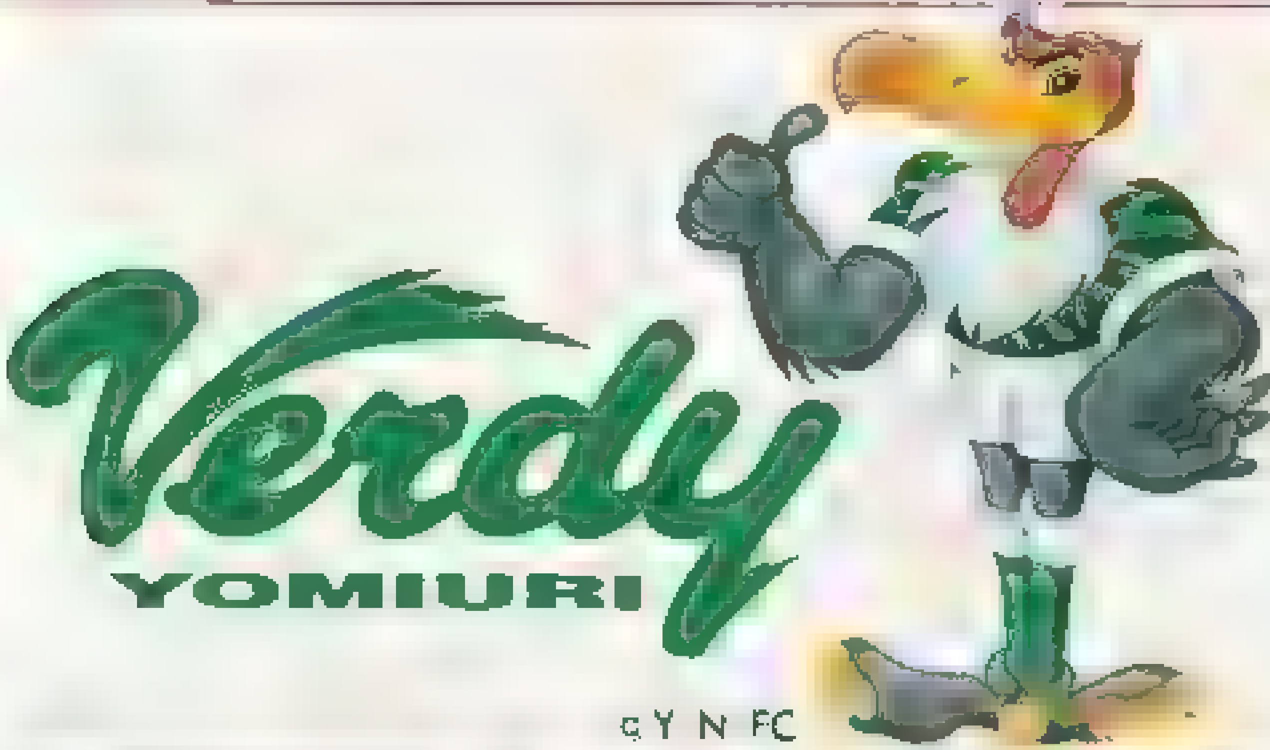
浦和レッドダイヤモンズ

FW	FW	FW
フェレイラ	福田	柱谷(幸)
MF	MF	MF
広瀬	名取	モランス
DF	DF	DF
田中(真)	望月	村松
	DF	
	トリビソンノ	
	GK	
	土田	

ファンが望むシュートをいかに増やしていくか。これがレッドダイヤモンズのめざすサッカーです。

サッカーシーンで最も華やかなシュートにこだわりをみせ、プレイはとにかく攻撃が中心。その得点力をいかしながら、守備のバランスをとっていくのです。ディフェンスにしても、ひとつひとつのプレイがシュートに通じるという考えを選手に徹底しています。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。



ヴェルディ川崎

FW 三浦(知)　FW 武田
MF 戸塚
MF ラモス　MF 柱谷(哲)　MF 北澤
DF 都並　DF ペレイラ　DF 石川
DF 加藤(久)
GK 菊池

ヴェルディがめざすのは南米スタイルのサッカー。レベルの高い個人技をいかし、それをチームプレイに結びつけています。

それを実行するだけの戦力もバッチリで、日本屈指のプレイヤーがめじろおし。ゴール前だけでなく、中盤でのテクニックにも目が離せず、華麗な攻防でサッカーの魅力を満喫させてくれることでしょう。

チーム紹介(3)



NISSAN F.C.

Yokohama Marinos

© MARINOS

横浜マリノス



ベテラン・中堅・若手でバランスよく構成されたマリノスは、より魅せるサッカーをめざします。

そのマリノス最大の特徴といえば、やはりディフェンスの強さがあげられるでしょう。冷静なゲームの読みと徹底したマークが特徴で、他チームも苦戦は必至です。この強い守りから前線へ送られる的確なパスが、ゴールへと結びついていくのです。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

AS FLÜGELS



横浜フリューゲルス

FW アンジェロ　　FW 前田

MF エトゥー

MF 反町　　MF 山口(素)　　MF 富嶋

DF 岩井　　DF 大嶽　　DF 池ノ上

DF チェローナ

GK 中河

平均年齢が若く、それだけに未知の可能性を秘めているのがフリューゲルス。ヨーロッパで主流となっている「ゾーン・プレス」で戦うのが特色です。

これはボールを持つ相手にプレッシャーをかけながら選手全員でゾーンを守り、ボールを奪ったら、すぐに攻撃に転じるというスピーディーなサッカーです。Jリーグでもひときわ異彩を放つチームといえるでしょう。

チーム紹介(4)



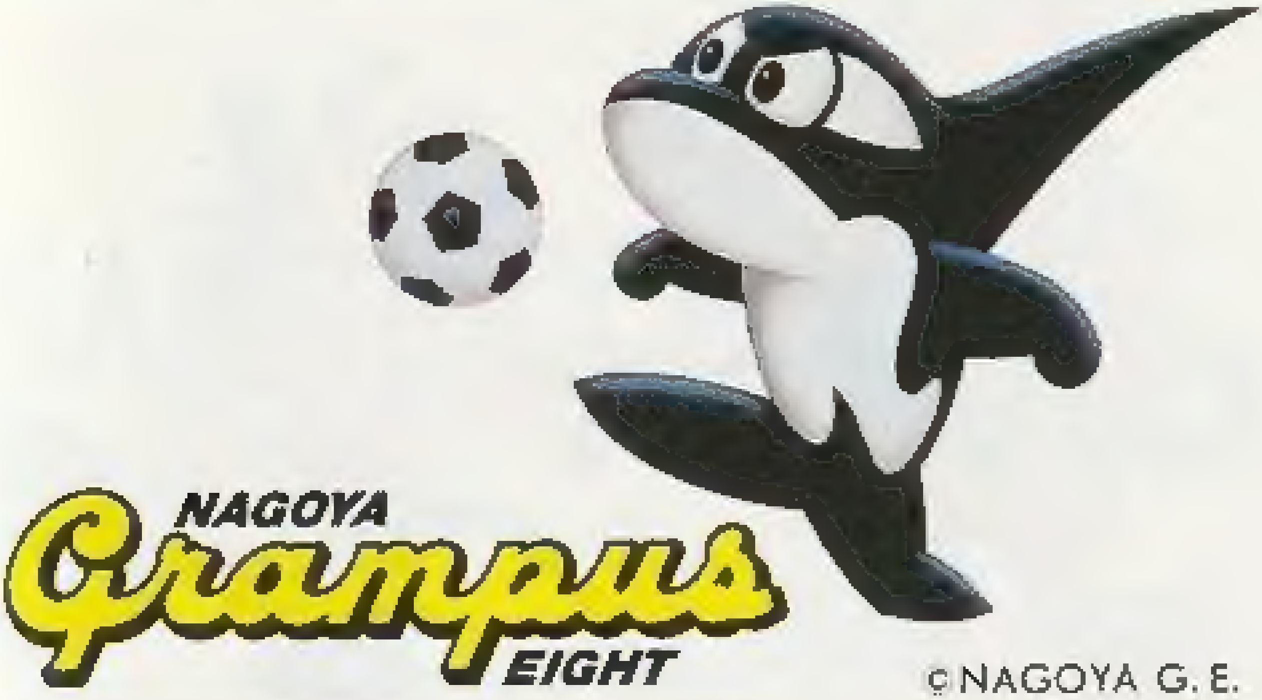
清水エスパルス

FW 長谷川(健)	FW トニーニョ	FW 向島
MF 大榎	MF 三浦(泰)	MF 澤登
DF 平岡	DF 内藤	DF 堀池
	DF マルコ	
	GK 真田	

母体となるチームがなく、まったくのゼロから出発したエスパルスですが、市民や県民のバックアップで、またたくまに強力チームとなりました。

人気実力ともに備えた選手がそろい、ハイレベルな個人技が期待できますが、特に攻撃陣は強力です。多彩なプレイの中にも、ここぞというときには強引に突破してくる押しの強さもあり、高い得点力を誇っています。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。



©NAGOYA G. E.

名古屋グランパスエイト

FW 森山	FW リネカー	FW 沢入
MF 浅野	MF 米倉	MF ジョルジーニョ
	DF 高本	
DF 小川		DF 江川
	DF 藤川	
	GK ハーフナー	

Jリーグの台風の目となりそうなのが、このグランパスエイト。

シュートへつなぐラストパスの安定感、そして高い得点力を見せつけるフォワード陣は、強力の一言につきます。監督のめざしている「常にゴールを狙う攻撃的なサッカー」もほとんど現実のものとなり、よりスリリングなサッカーを展開してくれることでしょう。

チーム紹介(5)



ガンバ大阪



ガンバというチーム名がそのままチームの特徴といえるでしょう。スピード感いっぱい、それでいて90分間フルに激しく動き回るサッカーが、ガンバイレブンの目標です。

自分たちの持ち味をいかして戦う豊富なキャラクターがそろっており、これらの選手がひとつになって、スピーディーサッカーを開花できれば、優勝も難しいことではありません。

※チームの戦法等についての記述は、あくまで実在チームに関するものです。予めご了承ください。

SANFRECCE
HIROSHIMA FC



© S. FC

サンフレッチェ広島

FW 盧　FW 高木

MF 風間

MF ダニエル　MF 森保　MF 田中(哲)

DF フォンデルブルグ

DF 片野坂　DF 柳本

DF 田口

GK 前川

サンフレッチェがめざすのは、速攻力のある激しいヨーロッパスタイルのサッカー。

それを成し遂げるため、攻撃陣には大型のツートップを配置、脇を地味ながら確実なプレイを展開するミッドフィルダー陣でかためています。まさにスピードと粘りがうまくかみ合った理想的な攻撃陣。サッカー王国広島の復活はそう遠いことではないでしょう。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

Jリーグサッカー
PRIME GOAL™
プライムゴール

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

JLEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

Produced by NAMCO LTD.